Elementos de Game Design

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster esta é a Aula 5 da disciplina de Game Design. Inicialmente entenderemos a estrutura básica de um jogo e porque precisamos das regras, desafios e objetivos para reter os jogadores. Posteriormente vamos entender as mecânicas, dinâmicas e experiências de um jogo e quais suas diferenças, e finalmente entender porque precisamos adicionar tensão e conflitos em um jogo para gerar vínculos emocionais entre jogo-jogador.

Para iniciarmos essa aula, sabe-se que todo jogo precisa de regras. Tentando exemplificar que brinquedos e jogos, ambos proporcionam diversão para o usuário, com brinquedos nós não temos regras, nós podemos fazer o que a gente quiser com um urso de pelúcia, com um caminhão de areia ou com bloquinhos. Quando formos jogar algum jogo de tabuleiro, xadrez, dominó ou gamão, por exemplo, para aproveitarmos esse jogo temos que seguir as regras previamente definidas para eles, se jogarmos sem regras, nunca vamos ter um resultado para determinar quem ganhou ou quem perdeu. **Regras** são um dos aspectos que definem os jogos.

As regras definem o espaço, o tempo, os objetos, as ações, as consequências das ações e as restrições nas ações. Primeiro, nós como game designers precisamos comunicar quem tem o jogo quais as regras para que elas sejam respeitadas, mas nem sempre elas são explícitas. Regras podem estar “no sistema”, escondidas do jogador, mas que ele vai aprendendo com o tempo, por exemplo. Segundo, é preciso que o jogo tenha o seu início, o seu “meio” e o seu fim bem definido. Sem isso, o jogo praticamente não avançará, e com

game design, nós temos que ir adicionando e testando essas regras para ir removendo ou modificando elas. E terceiro, tendo as regras bem definidas, isso possibilita os jogadores a saberem que o jogo pode ser jogado mais de uma vez. O fator replay é uma das coisas mais importantes atualmente em um jogo, com regras o jogador pode começar um jogo de um jeito e terminá-lo, mas depois, ele pode recomeçar o jogo de um jeito bem diferente para atingir um final totalmente diferente, por exemplo.

Em segundo lugar, temos o **desafio** ou "A luta por uma meta". No xadrez, o desafio do jogador é derrubar todas as peças do adversário utilizando os mesmos recursos, ambos os jogadores têm as mesmas peças e podem fazer as mesmas jogadas. Essa é a chave para bons desafios em jogos, equilibrar. A luta de um jogador contra o outro cria um desafio, e um bom jogo tem desafios na medida certa. Os jogos ruins têm pouco ou muito desafio.

Desafiando o jogador a gente mantém ele conectado ao jogo, se um desafio é mostrado, a tendência é que ele queira tentar completar esse desafio. E a todo momento, o jogador deve ir experimentando uma mistura de prazeres - nós já falamos sobre os oito prazeres nas aulas anteriores. Usando o gráfico de FLOW do psicólogo Mihaly Csikszentmihaly, podemos elaborar como os desafios dos jogos precisam ser. Um eixo representa o grau de dificuldade que uma atividade oferece. O outro eixo representa as habilidades que o jogador possui. Ambos os fatores podem variar de um valor baixo a alto e, à medida que um jogador se move para posições diferentes no gráfico, ele está navegando por diferentes desafios da atividade. O game designer não pode fazer desafios iniciais difíceis pois o jogador se frustra, e deixar os desafios extremamente fáceis torna o jogador entediado.

Em um jogo de tênis, não teria graça se os atletas ficassem rebatendo a bola um para o outro parados no mesmo lugar, sem dificuldade nenhuma e sem dinâmica. Se os atletas adicionarem velocidade, habilidades diferentes, e tornarem o jogo mais dinâmico, ele fica mais interessante para eles e para quem está assistindo.

Além de desafios, todo jogo precisa de **objetivos.** Os objetivos dão aos jogadores algo pelo qual se esforçar. Eles definem o que os jogadores estão tentando realizar dentro das regras já definidas do jogo. Além de proporcionar desafio, o objetivo de um jogo pode definir seu tom. Um jogo em que o objetivo é capturar a base do oponente enfrentando o seu exército vai ter um tom muito diferente de um jogo em que o objetivo é completar o maior número de palavras em um quebra-cabeça. Alguns jogos são construídos de forma que jogadores têm objetivos diferentes, enquanto outros jogos permitem que o jogador escolha um dos vários possíveis objetivos, e ainda outros permitem que os jogadores formem seus próprios objetivos enquanto jogam. Se o objetivo estiver bem integrado e pensado, ele pode assumir todo o protagonismo do jogo. Afinal, o jogador de tênis quando aprimora todas as suas habilidades e entra para o campeonato mundial de tênis busca um único objetivo, ser campeão.

Para falarmos de mecânicas, dinâmicas e experiências, vamos usar a produção e o consumo de jogos como ponto de partida; eles são criados por desenvolvedores e consumidos pelos jogadores. Jogos como produtos do entretenimento, são comprados, consumidos e eventualmente, descartados ou deixados de lado, como a maioria dos outros bens de consumo do entretenimento. A diferença entre jogos e outros produtos como livros, filmes e álbuns musicais é que o seu consumo é imprevisível, ou seja, a sequência de eventos que ocorrem durante o jogo e o resultado desses eventos são desconhecidos no momento em que o produto é acabado.

O consumo de jogos pode ser dividido na estrutura MDE - que vem do MDA de Hunicke, LeBlanc e Zubekm em inglês, *Mechanics, Dynamics and Aesthetics* (traduzindo *Aesthetics* como Experiências, e não Estéticas). As **Mecânicas** descrevem os componentes particulares do jogo, as pequenas coisas que o jogador pode fazer, ações como caminhar, pular, coletar itens e etc. As **Dinâmicas** são os comportamentos e resultados que aparecem a partir das mecânicas, e as **Experiências** é a junção das duas coisas

resultando nos oito prazeres do jogador, são as respostas emocionais ao interagir com o sistema como um todo.

Um jogo de tênis é um desafio, só pelo fato do oponente "jogar" contra o jogador gera essa experiência, o jogo como uma pista de obstáculos. Podemos ter dinâmicas de quebrar a raquete, ou de lesionar o jogador e fazer com que ele perca velocidade, e as mecânicas do jogo são a bola, as próprias raquetes, a rede que está no centro da quadra e o limite da quadra que determina onde a bola vai fora ou vai dentro e assim por diante.

Nós como game designers temos a perspectiva da esquerda para a direita, a mecânica dá origem ao comportamento dinâmico do sistema, que por sua vez leva as experiências estéticas. A perspectiva do jogador, vem da direita para a esquerda, ao contrário da nossa, primeiro a experiência de vivenciar o jogo, aí se observa as dinâmicas e, eventualmente os pequenos detalhes dentro do jogo que reproduzem as mecânicas.

Em jogos, o jogador passa por diversas experiências diferentes, sempre levando dentro desta experiência as dinâmicas - um pouco maiores no significado - e as mecânicas - menores. Sempre lembrando que uma dificuldade absurdamente alta vai gerar frustração no jogador, e os desafios ao ter que pular e lutar devem estar na medida certa para promover uma melhora de habilidade.

Quanto a tensão em jogos, ela pode acontecer de várias maneiras. Se utilizarmos um jogo de futebol na vida real como exemplo, a mecânica é a bola, as dinâmicas são as jogadas diferentes dos jogadores - cabecear, cruzar para a área, passar, chutar a gol - e a experiência é vivenciar o jogo como um todo. Mas a tensão acontece quando o jogo está empatado e o juiz leva o jogo até os acréscimos de tempo do segundo tempo. Quanto mais o tempo passa, mais o jogo ganha tensão.

O game designer determina as regras, as mecânicas e as dinâmicas para gerar tensão entre as escolhas dele e do jogador. E pra isso, existe u série de elementos um tanto quanto dramáticos e que são importantes para ajudar a criar envolvimento do jogador com o jogo.

E gerar conflito não é necessariamente colocar um inimigo para brigar ou combater o jogador. Os tipos de conflitos podem ser:

- Timer. Se o jogador tem que correr contra o tempo para encontrar um objeto, montar um quebra-cabeça, ou dar uma volta em uma pista, nada faz o coração bater mais forte que o tempo;

- Velocidade - as coisas pode ficar bem tensas tornando o jogo mais rápido. Tetris é campeão em acumular tensão usando velocidade. Quanto mais o jogador avança a pontuação, mais rápido as peças caem;

- Opções limitadas - limite o número de movimentos que os jogadores podem fazer ou permita que eles movam somente determinadas peças - como no xadrez. Isso pode forçar o jogador a começar a pensar estrategicamente;

- Espaço limitado - Se os jogadores podem se mover apenas dentro de uma área específica, eles terão que ter um cuidado extra com seus movimentos, fazendo a tensão aumentar;

- Precisão - A precisão pode criar muita tensão. Jogos musicais de ritmo em que o jogador precisa acertar com precisão o momento certo de tocar a nota musical, cria tensão ao exigir precisão exata;

- Dilemas morais - Fazendo os jogadores escolherem entre o que é ر e o que é errado quando ambos os caminhos estão livres para os jogadores vão aumentar a tensão. Depois de escolher uma opção, eles passam o resto do jogo pensando o que teria acontecido se eles tivessem seguido o "outro caminho";

- Custo - Quando os jogadores precisam começar a pensar sobre o custo de itens. Eles se sentem pressionados para gastar seu dinheiro com sabedoria. A chave aqui é certificar que os jogadores tenham muitas opções de compra e limitações financeiras, de modo que a decisão se torna ainda mais tensa.

Temos que usufruir dos conflitos no jogo para proporcionar um bom sistema para o jogo. Ele não serve apenas para impedir os jogadores de realizar seus objetivos com muita facilidade, mas também atrai jogadores no jogo emocionalmente, criando tensão quanto ao resultado, "Será que eu vou conseguir pular para chegar onde eu preciso?", e "Será que eu vou ter moedas de ouro o suficiente até encontrar o vendedor para comprar a chave para abrir aquela porta trancada?". Esse drama que é o conflito e ele é tão importante para o sucesso de um jogo quanto é para um grande filme de suspense ou um romance. Escalando a quantidade de conflitos, a tensão em uma história piora antes de melhorar, resultando em um arco dramático clássico, esse da imagem do slide. Este arco descreve a quantidade de tensão à medida que o jogador avança no tempo. As histórias começam com a apresentação dos personagens, lugares, as configurações e outros conceitos que serão importantes para o resto do jogo. O conflito é introduzido quando o protagonista tem um objetivo - que já falamos por aqui - que se opõe ao seu momento, por exemplo, um rival / inimigo, ou um desastre que destruiu sua terra natal. Quando o protagonista parte para resolver esse conflito principal, aparecem uma série de eventos que levam a uma ação

crescente de aumento de tensão, e essa subida leva ao clímax, onde tá o ponto decisivo do jogo, o que acontece nele determina o resultado arco todo. Depois temos um período de queda de ação onde o conflito começa a ser resolvido - no desfecho - e a resolução é o fim do arco, onde tudo acaba.

Atividade extra

Ler o artigo - Análise de Roteiros: Comparando Batman Vs Superman e Capitão América: Guerra Civil

https://medium.com/tert%C3%BAlia-narrativa/an%C3%A1lise-de-roteiros-comparando-batman-vs-superman-e-capit%C3%A3o-am%C3%A9rica-guerra-civil-df6e9a83ab54

Vídeo no Youtube

Desvendando as mecânicas em vídeo games
Link: https://youtu.be/WW4OoUmSk38

Referência Bibliográfica

BETHKE, Erik., **Game development and production**. Texas, Wordware Publishing, Inc. 2003

FULLERTON, Tracy., **Game Design Worksho**p. 3rd Edition, NW ,CRC Press. 2014

HUNICKE, R. LEBLANC, M. ZUBEKM, R. 2004b. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research** Lecture at Northwestern University, April

2004

ROGERS, Scott. **LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design** UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses.** CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

Ir para exercício